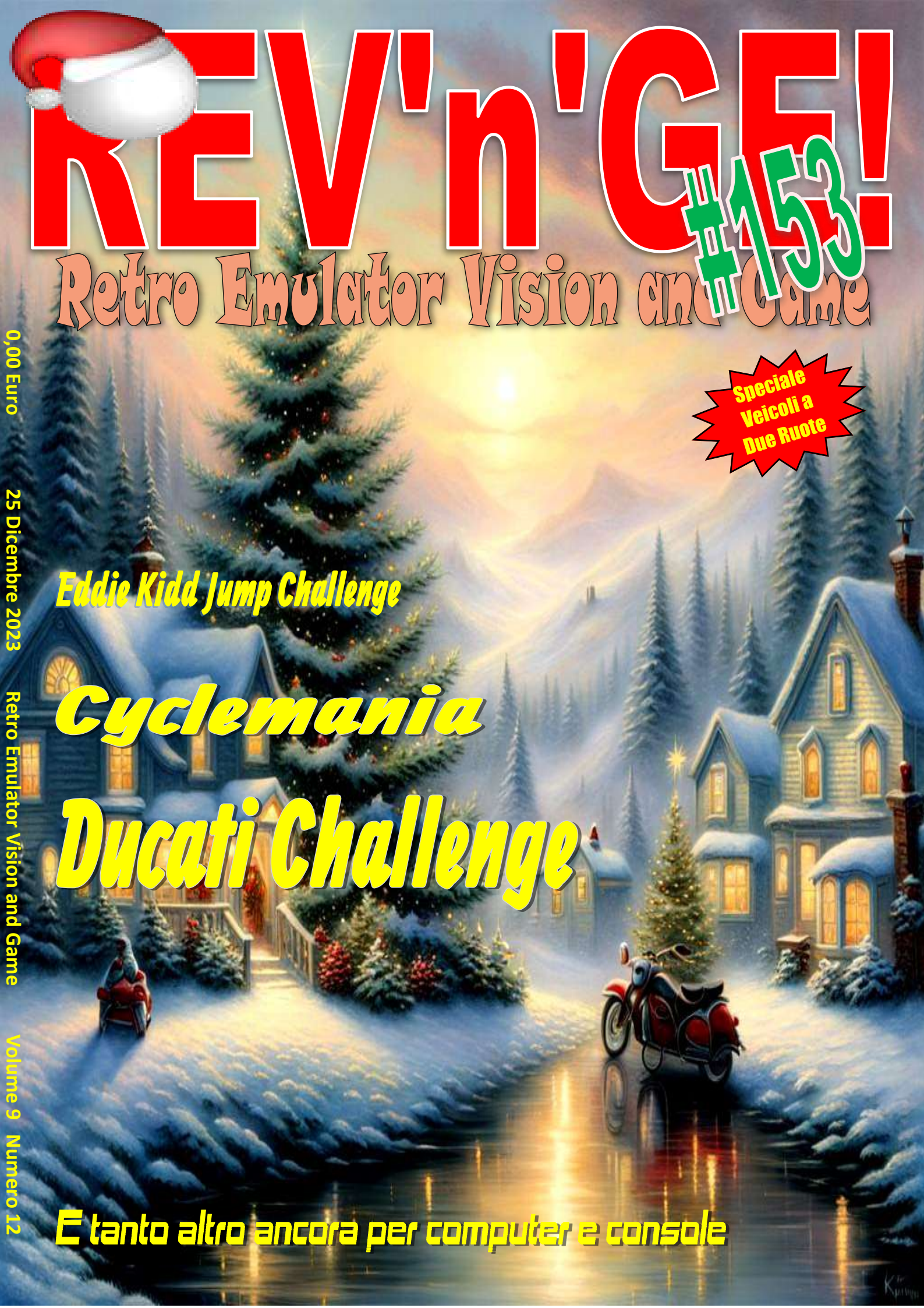




REV'n'GE!

#153

Retro Emulator Vision and Game

Speciale
Veicoli a
Due Ruote

Eddie Kidd Jump Challenge

Cyclemania

Ducati Challenge

E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro

25 Dicembre 2023

Retro Emulator Vision and Game

Volume 9 Numero 12

Retro gaming

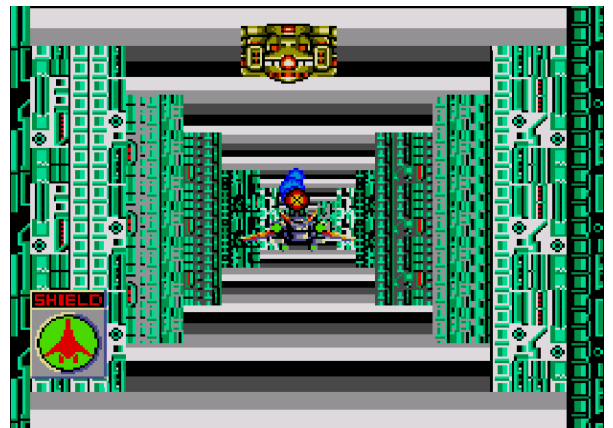
In emulazione!

La tua fanzine

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una
in Italiano e una in
Inglese*

Gratis



EDITORIALE NUMERO 153

Ed eccoci al nono Natale e il numero che chiude questo 2023 per dare inizio ad un anno nuovo sperando sia sempre bello e migliore del precedente.

Un numero di Natale un po' strano perché è quasi interamente dedicata alle corse con veicoli su due ruote che siano biciclette o motociclette (forse sono più per quest'ultime), ma che mi permette di creare uno speciale senza inserti interni che allungano di troppo la lettura.

In questo numero ci sarà una pagina dedicata al miglior Hardware e Software per Amiga, Atari ST e Commodore 64 anche se le nomination sono per lo più per l'Amiga. In più vedrete già delle piccole novità che poi da Gennaio espanderò.

Il Natale forse non lo leggerete nelle recensioni, ma in qualche sfondo nelle varie pagine un po' nascosto, ma ben presente per augurarvi un ...

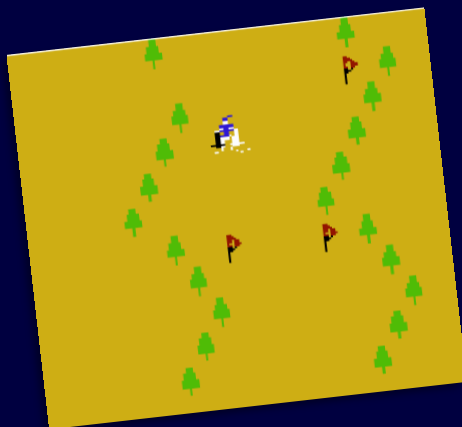
Buon Natale e Buon anno!





Downhill Challenge - Commodore 64

Un evento invernale dedicato ad una delle discipline dello sci Alpino più veloci e anche molto pericolose. Riuscirete a percorrere la pista ad alta velocità senza farvi del male?



Slalom - Vic-20

Lo Sci Alpino anche sul piccolo Vic-20 che malgrado la grafica non sia delle migliori dovrebbe garantire divertimento, soprattutto se siete amanti di questo sport.



Winter Olympiad 88 - Atari ST

Una Olimpiade Invernale anche per l'Atari ST con una bella grafica ed eventi molto ispirati dal migliore di tutti che era Winter Games di Epyx.



Super Ski 3 - DOS

Dovrebbe essere la Coppa del Mondo di Sci di Alpino con le sue tipiche specialità con l'aggiunta del Salto con gli Sci.



Winter Supersports 92 - Amiga

E l'Amiga vuole mostrare la sua potenza in un gioco invernale multi evento con grafica poligonale solida. L'immagine qui sopra è impressionante. Lo sarà anche la giocabilità?



The Games: Winter Edition - Amstrad CPC

Una olimpiade invernale con le principali discipline. La grafica non sembra curata molto bene, ma vedremo se i vari eventi saranno almeno coinvolgenti.



Superstar Ice Hockey - Apple II GS

Non ho mai recensito questo genere di sport, ma una prima volta c'è sempre.

Si tratta di hockey su ghiaccio con la difficoltà di correre con dei pattini cercando di fare gol con una racchetta e un piattino.



Winter Events - Atari 8-Bit

Un'altra olimpiade invernale che aggiunge discipline diverse rispetto ad altri giochi dello stesso tipo.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



Sommario Numero #153**Natale 2023**

100 Km Race	ZX Spectrum	13
750cc Grand Prix	Amstrad CPC	11
1000cc Turbo	Amiga	18
Action Biker	ZX Spectrum	14
Aspar GP Master	ZX Spectrum	15
Combo Racer	Atari ST	19
Cyclemania	DOS	20
Dakar Moto	Amstrad CPC	12
Ducati Challenge	PSP	31
Eddie Kid Jump Challenge	ZX Spectrum	16
Enduro Racer	Thomson MO5	25
Frogger 500	Amiga	22
GP Rider	Master System	30
La Moto Infernale: Scarfinger	Thomson MO5	25
Max Torque	Commodore 64	9
Motocross Racer	Atari 2600	30
Mythology	Windows 3.x	37
Pocket Rockets	Commodore 64	10
Schone Die Radler!	Commodore PET	24
Speed Ace	Atari 8-Bit	24
Stars and Planets	Apple IIGS	33
Vampire Vengeance	Commodore 64	22
The Secret of Monkey Island	Commodore 64	23-24

REDAZIONE

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!



8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT



MAX TORQUE

Inizia questo numero Natalizio dedicato, almeno per le recensioni principali, ai giochi su due ruote. Questo titolo, come avevate visto dall'immagine dell'anteprima, è una corsa di velocità pilotando potenti moto.

E' ancora un titolo in cui non c'era il concetto di campionato o stagione completa e infatti c'è una sola pista divisa, tuttavia, in sei parti ciascuna delle quali ha un suo tempo da percorrere.

Durante la corsa dovete accelerare, decelerare, cambiare le marce per cercare di superare gli avversari e terminare le sezioni di questa unica pista per arrivare al traguardo entro il tempo limite e poi proseguire.

Da questo punto vista è un gioco di corsa arcade in cui non c'è necessità di arrivare primi al tra-

guardo, ma in tempo per poter continuare nella sezione successiva.

Le marce sono solo due come in tanti altri titoli di questo genere e quindi di certo ha una giocabilità molto immediata e anche competitiva.



Dopo aver scelto uno dei sette piloti a disposizione siete in pista per affrontare gli altri sei e cercare di arrivare alla sesta e conclusiva sezione e mettere il vostro nome in classifica.

La guida è molto difficile perché avvertite subito la difficoltà di guidare su due ruote ad alta velocità e questa cosa è ben messa in risalto soprattutto quando fate le curve.

Dato che la visuale è in terza persona avete un aiuto con il casco del pilota che gira quando fate le curve e sta dritto quando fate i rettilinei. Vi serve come punto di riferimento per evitare di andare fuori strada.



Pur basato tutto sul tempo, attenzione che andare fuori strada o scontrare una moto avversaria vi rallenta e vi fa perdere secondi preziosi, ma se scontrate un palo la moto esplode e di tempo ne perdetate veramente tanto.

Se perdetate avete una mappa del tracciato, quanto ne avete percorso e il punteggio fatto.

Buona giocabilità di un gioco Arcade di guida con una grafica molto carina, le moto hanno colori diversi (i piloti hanno le tute uguali al colore della moto), la polvere che si alza dietro la ruota quando vi impennate in una ripartenza. Un sonoro banale del rumore del motore.

Come arcade è molto buono e ricorda quelli che avete di certo giocato come Coin-Op e la guida è esattamente di quel tipo con la giusta sensazione di precarietà stando seduti su un bolide che corre molto veloce. E' sicuramente un po' complicato inizialmente e dovete fare tanta pratica per imparare a guidare al meglio la moto. Dato che il tracciato è lungo non c'è pericolo di annoiarsi.



1987, BUBBLE BUS

GRAFICA	8
SONORO	5
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	7
GLOBALE	7

POCKET ROCKETS



Un gioco targato Capcom che dovrebbe garantire una certa qualità non solo grafica, ma anche di giocabilità per questo titolo puramente arcade.

Quattro moto tra cui scegliere, tutte di marche Giapponesi: Suzuki Katana, Kawasaki Ninja, Yamaha FZR e Honda Hurricane.

Due le modalità di gioco: Campionato e corsa contro il tempo.

L'interfaccia è molto semplice e intuitiva. Dopo la schermata del titolo c'è il disegno della moto che potete cambiare cliccando con il puntatore su di questa. Ci sono poi due piccole icone in alto a destra e sinistra che sono un po' ambigue e scoprirete solo cliccandoci sopra quanto sono



diverse sia per il tipo di gara e anche per la grafica. Questo titolo nasconde in realtà due mini giochi: il Drag Race, novità assoluta in questo tipo di giochi e la corsa



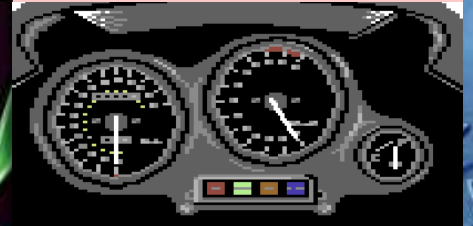
con una visuale in terza persona. Il Drag Race è una corsa con visuale laterale e scorrimento orizzontale in cui dovete arrivare al traguardo alla massima velocità facendo il miglior tempo nel momento che scatta il verde del semaforo. Anche ritardare di una frazione di secondo l'accensione del motore, il primo scatto e anche il cambio delle marce può farvi perdere posizioni in classifica. Terminata la gara avete la possibilità di rifarla o registrare il nome in classifica.

Se dal menu principale scegliete l'icona in alto a sinistra del tracciato fate una gara singola, da soli senza nessun avversario, con una visuale in terza persona con il cruscotto in primo piano che è diverso per ciascuna delle quattro moto.

Lo scopo è di arrivare al traguardo nel minor tempo possibile con la scelta di rifare la gara oppure

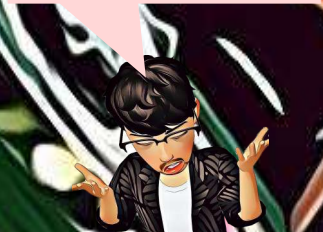
registrare il vostro record in classifica.

La mano di Capcom si vede nella qualità grafica dove ogni cosa è stata abbastanza ben curata, mentre dal punto di vista della giocabilità e delle emozioni non è bello perché giocate da soli contro il tempo e in più c'è un solo tracciato. Si che avete quattro moto, ma alla lunga tende a stancare se non c'è una sfida da vincere.



Probabilmente la corsa più interessante è il Drag Race, ma alla lunga anche questa novità diventerà noiosa.

La gara in terza persona risente moltissimo della velocità in curva e il cambio è solo manuale e in più il motore fonde se non cambiate marcia al momento giusto. Per un gioco in solitaria questa scelta è inutile.



1988, CAPCOM

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	5
GLOBALE	6,5

Non avete delle marce, ma solo il turbo che dovete azionare quando siete a 160 km/h e dovete tenere premuto il pulsante per mantenerlo attivo. Il Turbo lo potete usare a qualunque velocità, ma se non avete una velocità adeguata perdetevi tempo e non avrete una buona accelerazione.

La giocabilità è buona anche se è ancora un tipo di guida che basta veramente poco per cadere per terra e se vi fermate per troppi secondi siete squalificati.



Una corsa motociclistica ad alta velocità grazie alle potenti moto da 750cc per farvi salire l'adrenalina ad ogni scatto e la paura di cadere per terra ad ogni curva.

Questa volta non dovete vincere un campionato mondiale, ma diventare il migliore di quello Inglese partecipando in sei tracciati facendo tre giri ciascuno cercando di arrivare almeno nei primi tre posti superando otto avversari.

Non è impossibile farlo visto che a differenza della realtà gli avversari sono molto di meno e non dovrete annoiarvi troppo perché tre giri dovrebbero essere normalmente il numero perfetto di ogni videogioco basato su questo evento sportivo.

Il primo impatto dopo il caricamento è un po' "cosa è questa roba?" perché la schermata subito dopo quella del titolo è talmente scarna anche per un Amstrad CPC. Dopo aver premuto il tasto per avviare il gioco c'è un breve



Esteticamente carino pur con un mondo totalmente piatto nello sfondo e solo qualche oggetto a bordo strada a rompere la monotonia. E', tuttavia, giocabile ed è questo che conta e anche il fatto che avete una musica, diciamo, azzeccata che vi da un po' di ritmo.

I tre giri canonici non sono fissi e quindi potete cambiarli da un minimo di 2 ad un massimo di 4.

"3..2...1...GO" e siete in pista con una visuale in terza persona dietro la moto con un accompagnamento musicale che vi fa capire quanto questo gioco sia arcade con lo scopo di correre alla massima velocità per qualificarvi per le gare successive.

Niente cruscotto, ma solo informazioni sui danni quando cadete, l'usura delle ruote, il consumo di carburante e i danni al turbo. Quando raggiungete un limite di danni vi fermate automaticamente ai pit-stop dove un meccanico vi rimette a posto la moto.



1989, CODEMASTERS

GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	6
GLOBALE	7+



Il gioco di questa recensione è basato sulla famosa corsa Parigi - Dakar in cui non è riservata ad un particolare modello di veicolo, ma possono partecipare sia le auto sia le moto attrezzate per affrontare i pericoli del deserto.

Come guida è una simulazione in prima persona in cui guardate il mondo con gli occhi del pilota e con il cruscotto davanti a voi. La corsa è stata tutta concentrata dove inizia il deserto fino al traguardo a Dakar perché è la parte più bella, più pericolosa per la guida tra le dune del deserto. Il gioco vi dà una strada, polverosa, da seguire e in alcuni punti ci sono delle scorciatoie in mezzo al deserto come accade nella reale corsa per cercare di superare più facilmente

che sono: cibo e pezzi di ricambio. Iniziare una corsa con il numero "zero" associato a questi due ele-



menti significa terminare l'avventura quasi subito. Questi oggetti vengono usati automaticamente e quindi più ne avete e più lontano potete arrivare.

Gli avversari sono solo cinque, ma partono uno alla volta prima di voi che, ovviamente, siete ultimi e un po' alla volta sfruttando la vostra abilità di pilota e le scorciatoie dovete superarli e arrivare a Dakar in una buona posizione.

La guida è molto semplice, molto giocabile e pur avendo il cambio manuale, quando raggiungete la massima velocità non ci sono problemi nelle curve che fate tranquillamente. Di tanto in tanto vedrete dei lampi rossi in cui c'è un danno e automaticamente verrà usato un pezzo di ricambio.

Una grafica non molto esplosiva in termini di dettaglio però quello che c'è è fatto abbastanza bene con le mani sul manubrio che gira

quando fate le curve. Il paesaggio è il deserto e quindi non c'è nulla da vedere se non chilometri di sabbia.

Come simulazione niente musica, ma solo il rumore del motore che fa il suo dovere. Non c'è altro.

Mi aspettavo una migliore giocabilità sulla guida nel deserto.

Una cosa la noterete subito: manca la sensazione di velocità e anche il terreno completamente piatto del deserto. Da Coktel Vision mi sarei aspettato almeno un po' di varietà tipo salite e discese per renderlo più realistico. La moto si danneggia molto rapidamente e quindi dovreste fare tante partite per capire la quantità giusta di cibo e pezzi di ricambio.



gli avversari, ma state attenti che anche loro conoscono questi trucchi.

Non iniziate la gara immediatamente, ma dovete prepararla acquistando il materiale necessario per la sopravvivenza nel deserto

1987, COKTEL VISION

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	5
GLOBALE	6,5



UN gioco realizzato da due fratelli Italiani e che forse non ha raggiunto i negozi per la vendita rimanendo sul nastro della Covertape di una rivista.

E' una corsa su due ruote, in bicicletta, con una squadra di quattro corridori tutti in fila indiana che devono percorrere una strada lunga 100 chilometri e arrivare al traguardo.

Non avete possibilità di rifornimento di cibo e acqua e dovete farlo semplicemente dosando la velocità della pedalata e alternando i capitani che si posizionano in testa al gruppo a tirare e far riposare gli altri che vi seguono.

Il gioco rispetta esattamente quello che succede nella realtà di una corsa in cui chi è davanti al gruppo ha contro il vento e chi sta a ruota molto spesso riesce a farlo addirittura senza nemmeno pedalare e risparmiando al mas-

simo le forze per quando toccherà lui tirare per gli altri e far riposare i suoi compagni di squadra.

In questo gioco siete solo in quattro, ma a turno dovete cambiare il



capitano tenendo conto dei chilometri che mancano all'arrivo e le forze che avete e che sono condizionate dalla velocità.

L'unico controller è la tastiera con solo due tasti per accelerare e rallentare e cambiare il capitano. Il percorso non importa perché la pedalata è automatica e quindi dovete guardare bene l'energia e fare in modo che ve ne rimanga abbastanza per terminare la gara.

Un gioco interessante e anche innovativo per l'epoca perché credo che nessuno abbia mai provato a gestire una corsa alternando i membri della squadra per risparmiare energia l'uno grazie all'altro.

Una giocabilità banale, niente difficoltà del percorso o della pedalata, curve pericolose o cadute. Solo una sfida per gestire le forze dei

corridori e non farli stancare troppo presto.

Si fa presto a sottovalutarlo perché se anche uno di loro finisce l'energia perde l'intera squadra e quindi dovete sempre guardare bene il monitor, specialmente in basso a destra.



La prima volta che l'ho caricato pensavo di essermi sbagliato a sceglierlo e invece dopo qualche partita mi sono reso conto che il livello di sfida è notevole e richiede la massima attenzione a imparare a dosare le forze di ogni singolo membro della squadra. Ci giocherete finché non lo finirete e forse anche in seguito.



1986, COYOTE

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8-



È un gioco di moto che non ha a che fare con le corse né di velocità né quelle enduro, ma una proposta commerciale basata sulla patatine *KP Skips* in cui veniva proposta la mascotte, *Clumsy Colin* che sarebbe dovuta diventare famosa. Lo scopo del gioco è quello di girare per le vie della città in una forzata prospettiva 3D per cercare Marti intrappolato all'interno di una delle 150 case che ci sono.

Dato che il gioco si basa su un prodotto commerciale per tutte le età, queste patatine le trovate in giro come bonus per rifornirvi di carburante per la moto con la quale non dovete solo cercare la casa dove si trova il vostro amico intrappolato, ma evitare il traffico.

Quest'ultime le potete visitare, ma non troverete nulla di importante se non che in 50 di queste trovate dei pezzi per la moto oppure per realizzare un dispositivo che vi



permette di vedere in certe zone che sono completamente buie. La visita delle case è anche obbligatoria perché, comunque, in una di queste è intrappolato il vostro amico.

Dalla teoria alla pratica è una cosa traumatica perché essenzialmente la prospettiva è finta perché vi mostra oggetti in tre dimensioni su uno schermo in 2D. Vi potete spostare ovunque sullo schermo dove c'è una strada. Dato che non ci sono corsie, voi e gli altri vi passate sopra uno con l'altro e questo comporta che il vostro livello di sonno si avvicina al risveglio.

Non è spiegata bene questa cosa, ma sembra che state sognando o che guidate la moto in uno stato di sonno. Gli incidenti lentamente vi portano a svegliarvi e perdere la partita. Alcuni vostri amici cercheranno anche di rallentare la vostra missione.

In aiuto avete delle informazioni sullo schermo che vi suggeriscono

cosa dovete fare prima di avventurarvi in certe zone.

Alcune case le potete visitare, altre no perché non c'è nessuno dentro e in più dovete anche controllare l'orologio perché alle 8 in punto scatta la sveglia e vi svegliate.

È un po' caotico per questa cosa tra sogno e risveglio, ma di fatto il gioco sembrerebbe svolgersi di notte tra sogno e realtà.

Che stiate sognando o pilotate addormentati non cambia la sostanza del gioco che rimane abbastanza interessante per questo strano sistema.

La giocabilità è un po' messa a rischio per questa cosa che il traffico è difficile da evitare se non andate alla massima velocità e inizialmente quando partite a freddo loro vi passano sopra prima che voi prendiate velocità.

Cercare le case in cui entrare, evitare di essere tamponati, evitare di svegliarvi, porta ad una lenta e inesorabile frustrazione.

1985, MASTERTRONIC

GRAFICA	7
SONORO	5
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	6
GLOBALE	6-



con il joystick, ma più gestibile). Non potendo usare il controller tipico dei giochi Spectrum, il Kempstone, la giocabilità con la tastiera è pessima, peggio di tanti altri titoli di questo genere dove si usa la tastiera.

Grafica monocromatica in verde per i corridori e il paesaggio, nero per la strada e blu per tutto il resto. Deluso da questa versione per lo Spectrum usando la tastiera.

Una corsa motociclistica di velocità su pista che vi permette di partecipare ad un campionato completo pilotando delle moto con una cilindrata 80cc che in quei tempi erano considerati l'esempio della velocità. Nei tempi recenti queste cilindrata sono state completamente rimosse da ogni genere di campionato su pista.

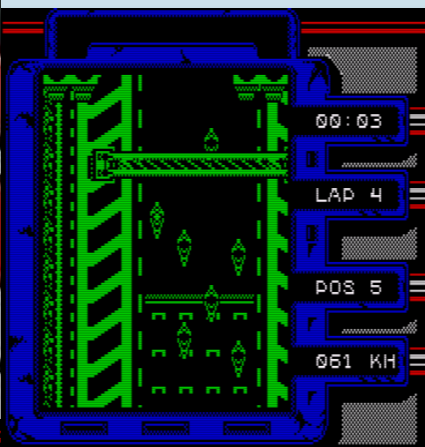
Il gioco è incentrato su un corridore di quei tempi, lo Spagnolo *Jorge Martinez Aspar*, che offre il suo cognome nel titolo per aumentarne la diffusione. Tra gli avversari che dovrete affrontare c'è anche il futuro campione della cilindrata 500cc, *Alex Criville*.

Pur basandosi su un genere reale sono state fatte delle modiche sui punteggi perché dato che ci sono meno avversari che nella realtà le penalità che subite se non ter-

c'erano differenze di giudizio tra realtà e gioco. Io mi divertivo o mi arrabbiavo con altre cose.

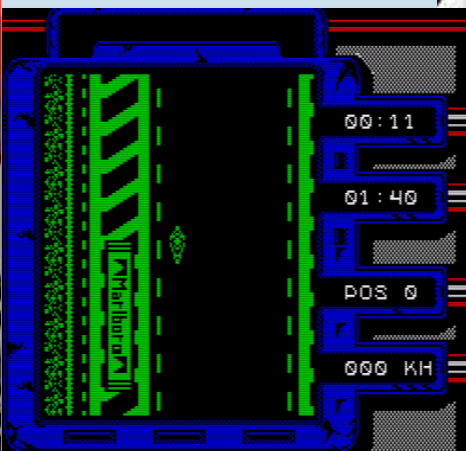
Appena siete in pista le cose diventano subito pessime. La visuale dall'alto da una certa distanza vi permette di vedere una buona parte del percorso e degli avversari, tuttavia, non avete la mappa sullo schermo e nemmeno le indicazioni se c'è una curva particolarmente pericolosa.

La giocabilità è diversa se giocate



Una recensione difficile per il fatto di essere stato costretto ad usare la tastiera perché pur supportando il joystick, non sembra supportare il Kempstone. Un pugno in un occhio per la grafica che sembra quella dei vecchi monitor a fosfori verdi e anche per lo scorrimento della moto sulla pista non molto fluido.

Audio nella norma con il rombo dei motori e quando cadete per terra. Niente altro.



minate la gara sono molto elevate.

Non conoscendo il mondo delle moto, non sapevo nemmeno che

con il joystick o la tastiera. Se avete un controller supportato la guida è gestibile anche se uscite di strada e vi complica un po' la vita perché dovrete girarvi completamente nella direzione da prendere.

Con la tastiera è ingiocabile perché dovrete premere due tasti per andare in diagonale e al tempo stesso alternarli per alcune curve e i rettilinei. Se uscite di strada è difficile perché ogni pressione della direzione vi fa muovere e quindi dovrete alternare i tasti per riportarvi sulla strada (anche



1988, DINAMIC

GRAFICA	7
SONORO	5
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	5
GLOBALE	5,5



Un gioco basato sulla leggenda di *Eddie Kid*, il più bravo acrobata del mondo con le motociclette e quindi non solo per fare spettacoli dal vivo, ma anche come controfigura nei film di azione dove erano previste scene pericolose in moto.



Per questa occasione si è scelto di ricreare degli eventi in cui dovrete saltare con la vostra moto da una rampa una serie di ostacoli in sequenza che vanno dai barili alle automobili e poi ritornare sulla strada grazie ad un'altra rampa di discesa.

Inutile dire che sbagliare la velocità, sbagliare il salto significa cade-

re rovinosamente sugli ostacoli che può provocare ferite o morte. Dato che Martech e lo stesso Eddie Kid hanno partecipato alla creazione di questo videogioco è stata prevista una vera competizione all'interno del gioco stesso. Chi faceva un record doveva, attraverso una procedura ben indicata, inviare i dati a Martech per vincere dei reali premi: una bicicletta BMX, un computer MSX, un monitor 14" oltre che un poster 20x20.

Le gare sono diverse perché in base al tipo di ostacoli da saltare guidate una bicicletta BMX oppure una moto con 5 marce.

Vi dovete posizionare alla distanza dalla rampa e poi correre a tutta velocità per superare gli ostacoli.

Diciamo che non è assolutamente difficile fare queste salti perché alla massima velocità superate sempre barili o automobili, ma così non funziona.

Dovete saltare alla giusta velo-



cità per atterrare sulla rampa di discesa per fare dei punti. Se la superate può andare bene, però generalmente cadete per terra e perdete la partita costringendovi a rifare tutto da capo.

La rampa di discesa vi serve per attutire la ruota nel momento che tocca terra. Se toccate il terreno in piano distruggete il veicolo. Per migliorare il salto dovete scegliere voi la distanza dalla rampa del salto. Percorrete un po' di strada, vi fermate e vi posizionate. Se il salto è lunghissimo mantenere la massima velocità a lungo. Se è corto non serve tanta potenza. Con la pratica ci riuscirete.

Tra questi otto giochi di moto eccone uno divertente e semplice da giocare e finché non spegnete il computer ogni volta che perdetevi e ricominciate cambia la difficoltà che consiste nel numero di barili o macchine da saltare oltre che la grafica dello scenario anche se solo nel colore.

Tutto sullo schermo è decisamente stilizzato, ma animato magnificamente.

Gold

1984, MARTECH GAMES

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	9

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer

1000cc Turbo

1 MB 68000

MUSIC
S.F.H

ENTER 1-9 LAPS



evitare che causano la caduta e perdita di tempo e poi evitare anche di scontrare gli oggetti a bordo strada come cespugli, alberi, paletti e segnaletica.

Giocabilità discreta senza strafare grazie al fatto di avere un cambio automatico (anzi, veramente sembra abbiate una sola velocità) e una guida discretamente gestibile con il joystick.

Dall'Amiga è bello aspettarsi giochi anche in 3D poligonali per quelli di corsa sia in moto che in macchina, ma poi rovinano le aspettative per quanto riguarda la velocità e di conseguenza viene rovinata la giocabilità.

Il gioco di oggi è un arcade puro al 100% molto simile ad *Hang-On* con una visuale in terza persona con una guida per divertirsi cercando di vincere con una scelta di ben quattro moto: due da corsa e due da enduro.

La sua caratteristica di gioco non simulativa è il fatto che potete fare le gare ascoltando solo il rumore delle moto oppure lasciate tutto in silenzio e farvi deliziare dalla musica. Solitamente questi giochi arcade preferirei, soprattutto da un 16/32-Bit, ascoltare entrambi e poi anche dal fatto che nel 1990 l'Amiga era già ben affermata nel mercato ludico.

Dal primo caricamento c'è un po'



la sensazione di economia perché nella schermata del titolo avete già tutte le opzioni disponibili. Una volta fatto scegliete la moto e siete in pista. Per un arcade ci può stare perché quello che conta è la corsa e troppi fronzoli rallentano l'azione vera e propria. Forse da un Amiga qualche fronzolo, tuttavia, potevano sforzarsi di aggiungerlo.

La visuale come già detto è in terza persona, tuttavia, lo schermo è diviso in due parti diverse. Quella in alto è l'area di gioco effettiva e nella parte sottostante c'è il cruscotto che diverso per i due tipi di moto (da corsa e da enduro). Lo schermo è graficamente diviso molto male.

La grafica bitmap funziona molto bene in questo pseudo 3D con un'ottima sensazione di velocità e anche facilità di guida perché è come un arcade in cui non dovete preoccuparvi troppo di problemi relativi a eventuali danni e riparazioni.

Ci sono degli ostacoli lungo il percorso come cose sulla strada da

Una buona grafica generale per le moto, per le varie animazioni di queste e dei piloti quando cadono per terra. Fondali tutti uguali in cui cambia solo il colore del terreno.

E' vero che è un arcade e quello che conta è la giocabilità però anche dal punto di vista grafico da un Amiga ci si aspettava qualcosa di più.



1990, ENERGIZE

GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7+





Il tipo di corsa motociclistica scelta per l'Atari ST è un po' diversa da quelle classiche perché è una "combo" ossia una moto collegata ad un sidecar con un telaio moderno da far sembrare i due componenti come un solo veicolo usato da due piloti. Uno guida la moto e l'altro serve per bilanciare il peso e avere un impatto decisamente diverso in pista.

E' un tipo di guida un po' diversa dal solito e che dovrebbe, tuttavia, esaltarvi nel giocarlo e far divertire il pubblico virtuale sugli spalti vedendo sfrecciare queste strane moto a 140 km/h (per questo tipo di moto è la velocità massima).



Essendo un gioco arcade, la visuale è quella più classica, in terza persona dietro la moto, tuttavia, il mondo esterno dovrebbe essere vero 3D poligonale.

La guida arcade dovrebbe essere giocabile grazie al fatto che sullo schermo avete una mini mappa



che vi mostra il percorso e come nel gioco per Amiga lo schermo è diviso in due parti non divise esattamente a metà: l'area di gioco e il pannello di controllo che ha la forma del cruscotto.

I circuiti sono riprodotti da quelli reali, mentre gli avversari sono indicati solo con il nome proprio e sono di fantasia. Probabilmente nei giochi arcade non serve nemmeno chiedere la licenza per usare i cognomi di reali corridori.

Ci sono varie opzioni per la scelta del numero di giri e se volete giocare da soli o in compagnia di un amico. C'è anche un editor per modificare i percorsi.

Dovete creare un corridore e poi iniziare il vostro campionato che non è ben specificato nelle opzioni, tuttavia, avete solo una scelta per farlo. Come alternativa avete solo la pratica.

La guida è ottima e per stare in prima posizione non serve andare a 140 km/m, ma poco meno e non avete problemi di stabilità.

Prima di ogni gara dovete fare dei giri di qualifica e poi la gara com-

pleta insieme a tutti gli altri piloti. Sono arrivato primo nelle qualifiche e solitamente in questo genere di giochi arrivo sempre ultimo o metà classifica perché non avete problemi nemmeno nelle curve più difficili e qui si vede la cura che è stata fatta per la guida.

I tracciati non sono in piano quindi ci sono salite, discese e dei dossi che se presi a buona velocità vi faranno fare anche dei brevi salti.

Grafica buona in generale, buone le animazioni del secondo pilota che deve bilanciare la guida, tanti oggetti a bordo strana, le gallerie sono in vero 3D come la strada e il terreno. Fondali semplici, ma è un gioco arcade. Audio tipico ST, ma decente.

Una corsa motociclistica molto buona per una giocabilità finalmente come si deve e che dovrebbe farvi divertire a lungo. Purtroppo ci sono troppi giri perché il minimo è cinque e se per i primi tre giri siete carichi di energia lentamente arriva un po' noia e cominciate a sbagliare. Tenete conto che le qualifiche sono quattro giri, poi cinque per la gara. Nove giri in totale per ogni pista forse sono un po' troppi.



1990, GREMLIN

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



Una corsa motociclista di velocità pilotando dei veicoli potenti come cilindrata con delle gare che non si svolgono su dei circuiti costruiti apposta, ma sulle strade in varie ambientazioni diverse in mezzo al traffico.

Lo scopo è sempre quello di vincere le corse superando i vostri avversari e arrivare al traguardo nelle migliori posizioni per poter vincere il Campionato. Potete scegliere di fare una gara veloce casuale oppure provare i vari tracciati che sono stati preparati per questo campionato un po' atipico. Prima di iniziare la corsa potete scegliere il tipo di moto tra le otto a disposizione in cui una volta scelto avete i dettagli con anche le reali foto di questo veicolo, la scel-



ta del tracciato attraverso dei video di reali corse selezionabili attraverso il telecomando della TV del vostro salotto e poi se volete potete personalizzare la moto acquistando dei pezzi per migliorarla ulteriormente. L'ultima opzione è quella dei settaggi della corsa



come il numero dei giri, la posizione di partenza e se impostare la gara come aggressiva o amichevole e anche la bravura degli avversari.

La caratteristica di questo gioco è che la grafica delle moto e del traffico che avete sulla strada è bitmap con una visuale in terza persona, mentre i paesaggi sono videoregistrati e digitalizzati e quindi è un ibrido tra grafica computerizzata e video reali. Bello, innovativo, ma non sempre i bitmap sono ben amalgamati con lo scenario anche se grazie alle ombre delle moto sulla strada in più di un'occasione questo realismo è davvero piacevole e in più il cruscotto è uno reale e quindi agevola l'integrazione.

Altre volte vedrete delle cose che vi ranno rizzare i capelli come se guardaste qualcosa di assolutamente fuori luogo.

La velocità è davvero buona e lo scorrimento su questa strada digitalizzata da un video vi sembrerà quasi di sentire il vento sulla faccia mentre correte alla massima velocità.

Essendo su CD-ROM è pieno di filmati in Full Motion Video per ogni occasione. Alle volte sono talmente tanti che sembrano farvi perdere tempo per giocare. Le opzioni sono le stesse sia per la pratica che per il campionato a parte che per quest'ultimo le piste sono sequenziali e se riuscite a vincere la corsa.

Un po' rognoso sull'hardware, soprattutto nel riconoscimento della scheda audio che dipende forse dal processore e l'ideale è un 486 (anche se gira bene su un 386). Da quello che ho visto è davvero eccezionale!

Gold

1994, ACCOLADE

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	9,5

GIOCHI

R E C E N T I



Dovete guidare questo piccolo e indifeso essere attraverso un'autostrada piena di veicoli e poi un fiume molto profondo in cui non siete in grado di sopravvivere.

Avete la possibilità di saltare su dei tronchi e anche sulla schiena delle tartarughe per arrivare al vostro stagno sicuro.

Il gioco finisce quando avete portato la rana nelle cinque tane e poi dovrebbe ricominciare tutto da capo più difficile.

Conversione 1:1 dal Coin-Op e quindi dovete mettere i gettoni virtuali per iniziare la partita. L'Amiga diventa ancora una volta un Coin-Op a cui manca solo il cabinato.



Frogger 500

L'Amiga non vuole essere da meno sulle altre piattaforme in questo 2023 e quindi volentieri e bravi programmatori stanno portando sulla piattaforma giochi Arcade che nel suo periodo ludico migliore non furono mai convertiti.

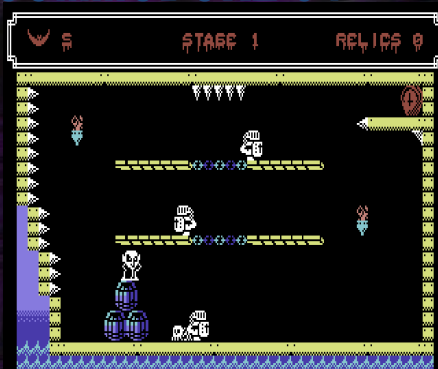
In questo caso si tratta del gioco della Rana che deve attraversare la strada per tornare a casa sana e salva.

Gold

2023, 'JOTD'

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	9,5

COMMODORE 64



Non è un gioco originale, ma una conversione dallo ZX Spectrum e presentato su C64 al Flashparty di Ottobre 2023. Un gioco recentissimo.

E' un gioco di piattaforme in cui potete camminare come vampiri ed evitare i nemici come pipistrello. I nemici sono armati di spade, mentre voi potete avvicinarvi a loro alle spalle e succhiargli il sangue e tutto il resto del corpo per cui rimarrà sul terreno uno scheletro.

Quando avete ucciso tutti i nemici di una stanza potete uscire.



Vampire Vengeance

Siete Earl Orlack, il signore delle ombre, che viene attaccato dai soldati dell'ordine della Croce d'Argento con lo scopo di distruggervi. Riuscite a fuggire al massacro e ritornando al vostro castello in Transylvania scoprite che è stato invaso dai soldati. Ora volete vendetta.

2023, PATAGONIA

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	9
GLOBALE	9+



Questo gioco l'ho inserito all'ultimissimo momento perché è uscito il 13 Dicembre ed è incredibile perché si tratta della conversione per il Commodore 64 che era già nell'aria per svariate anteprime e trailer e ora arrivato ufficialmente e completamente gratuito. Per i limiti della macchina è stata fatta una scelta che può essere discutibile perché avete sullo schermo la grafica convertita bene delle scene principali del gioco originale con Guybrush sullo schermo che, tuttavia, non potete controllare. Sullo schermo vedete la parte di grafica, se presente ascoltate la musica e nella parte sottostante ci sono i verbi e l'inventario.

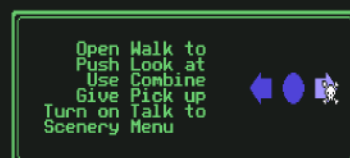


te vicini ad qualcosa di interattivo una seconda finestra si apre e vi mostra con quali oggetti e soggetti interagire.

E' un po' complicato questo sistema, ma quando capite come funziona diventa intrigante perché poi la soluzione del gioco è la stessa vista su Amiga e su PC.

Per quanto riguarda i dialoghi stesso sistema: prima vedete l'immagine del personaggio, poi ritornate al menu e da qui usando quelle stesse frecce che usate per muoversi ora le potete usare per leggere il testo. Se il testo prevede varie domande e risposte necessari per risolvere l'enigma lo vedete tutto. Se il dialogo è influente per l'avventura vedete solo una breve battuta.

Ci sono però delle situazioni surreali perché quando siete allo Scumm BAR e dovete entrare in cucina nella versione originale vi basta aspettare pochi secondi e poi quando esce il cuoco entrate in cucina e raccogliete gli oggetti. Qui non funziona più in questo modo e dato sullo schermo non ci sono animazioni dovete cambiare stan-



Cook: "Hey, you can't come back here!"
I can't get into the kitchen as long as the cook is inside. Maybe I should keep an eye on the door and wait a little while. I'm sure he will leave the kitchen sooner or later.

za e sperare di trovarlo in giro per il BAR.

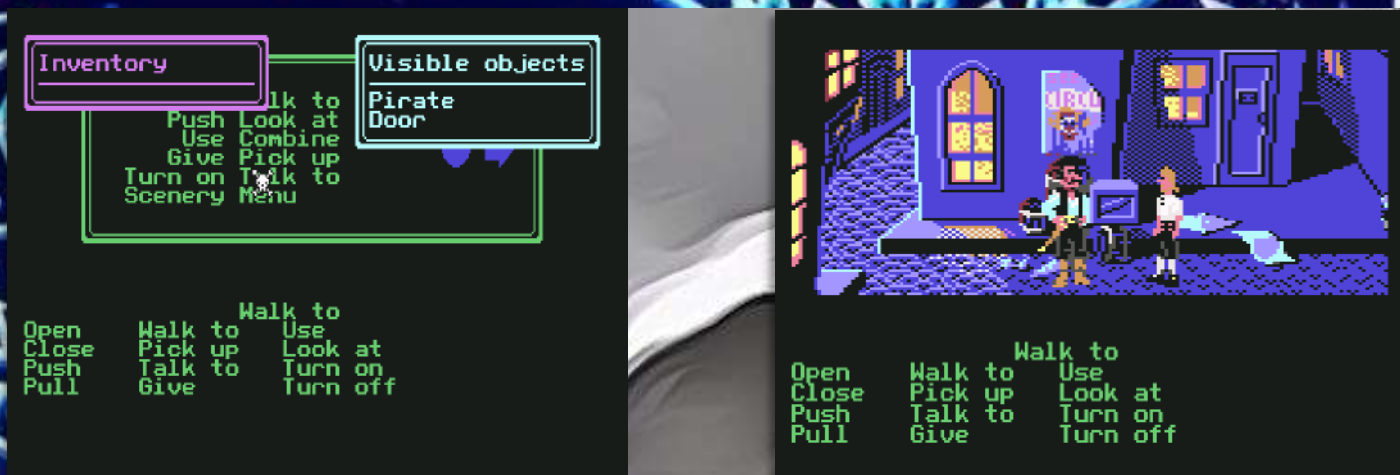
Io mi sono bloccato perché, come detto, non essendoci animazioni, non si sa quando esce e cosa bisogna fare per farlo uscire. Potete fare avanti e indietro per il BAR, riparlare con i personaggi, ma il cuoco non esce.



Bob: "LeChuck, sir, I..."
LeChuck: "Ah...there's nothing like the hot winds of hell blowin' in your face."
Bob: "No sir, nothing like it. Ah, sir..I"
LeChuck: "It's days like this that makes you glad to be dead."
Bob: "Oh yes sir... glad to be dead."
LeChuck: "Ye are glad to be dead, RIGHT?"
Bob: "Oh yes sir. I feel so lucky that"

Quando dovete muoversi, parlare con i personaggi o usare gli oggetti dovete premere il pulsante di fuoco del joystick ed entrate in un menu separato senza grafica in cui potete, da qui, far muovere Guybrush in posizioni che sono predefinite per farlo interagire con il mondo che lo circonda. Da questo menu potete usare i verbi e se sie-





La cosa surreale è questa perché poi potete fare ogni cosa che avete fatto anni prima e se lo avete finito su Amiga o PC, con questa versione per C64 vi divertite di nuovo anche se questo sistema di interazione è un po' noiosetta e alla lunga perde un po' di coinvolgimento.

Per alcune scene non importa essere esattamente posizionati davanti ad una porta o a certi personaggi perché se la stanza che vedete sullo schermo comprende varie entrate e personaggi, nel menu di selezione delle azioni vedete tutto quello con cui potete interagire.

Entrare nella casa della maga Voodoo, prendete il pollo di gomma e poi interagite con lei per farvi predire il vostro futuro e quello che dovete fare.



Potendo fare ogni cosa, questa cosa noiosa del cuoco che deve uscire dalla cucina se non è spiegata bene come fare per ingannarlo o costringerlo ad uscire diventa frustrante. In pratica potete fare ogni cosa, ma in realtà nessuna perché lì ci sono due oggetti fondamentali: la pentola per il circo e la carne per addormentare i cani a guardia della casa del Governatore Marley.

Vedere The Secret of Monkey Island su Commodore 64 è incredibile e inaspettato. Questa nuova interfaccia un po' strana inizialmente non piace, ma poi quando cominciate a capire diventa molto utile. Peccato che ci sono situazioni da cui non sembra esserci via d'uscita.



2023	
GRAFICA	8
SONORO	9
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	10
Globale	8

**RECENSIONI
BREVI**



COMMODORE PET

SCHÖNE DIE RADLER!
 STEFAN KRUSE: DIE FELD!
 ALS UMWELTBEWUSSTER TYP HASSEN SIE DIE
 AUTOFÄHRER (-KOTZ-WUERG...UND
 LIEBEN DIE RADFAHRER (SCHMATZ...
 HIER KOENNEN SIE ZEIGEN, WIE ES MIT
 IHREM UMWELTBEWUSSTSEIN WIRKLICH STEHT!
 SIE HABEN DAZU EINEN BETONKLOTZ ZUR
 VERFUEGUNG, DEN SIE MITTELS DER TÄSTEN
 < UND > 30 VERSCHIEBEN SÖLLEN, DASS
 MOEGLICHSIT VIELE AUTOS DARAN ZERSCHELLEN
 (-LECHZ...), VERSUCHEN SIE DIE
 AUTOS VOLL ZU TREFFEN, DAS GIBT DIE MEI-
 STEN PUNKTE (UND DEN MEISTEN SPASS!),
 ABER VORSICHT: TREFFEN SIE KEINE RADLER!
 DAS GIBT KRAEFTIG ABZUG!
 ZEIT: 1 MIN.

SCHÖNE DIE RADLER

Per rimanere in tema con questo numero speciale Natalizio dedicato ai veicoli a due ruote ne ho trovato solo uno per questa piattaforma, però giocandoci non capirete nulla perché la spiegazione è in Olandese.

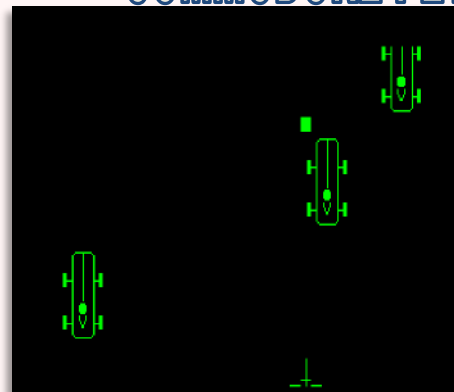
Siete un'ambientalistica che odia le macchine e ama le biciclette e armati di un mattone di cemento dovete distruggere tutte le auto in

un minuto di tempo cercando di non danneggiare le biciclette. In pratica prendete la forma di questo pezzo di cemento e spostandovi solo a destra e sinistra dovete fare uno slalom tra tutti i veicoli cercando di liberare la strada dalle odiose automobili.

Un concetto diverso dal solito e sapendo quello che dovete fare diventa una sfida perché in quel poco tempo dovete cercare di distruggere le auto.

Se distruggete troppe biciclette sarete accusati di omicidio di massa.

Il PET è difficile da giudicare perché la grafica è in ASCII, il sonoro non c'è. Ottima giocabilità e anche emozione.



????

GRAFICA	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



ATARI 8-BIT



SPEED ACE

Una corsa motociclistica di alta velocità usando veicoli potenti e partecipando ad un campionato mondiale correndo nei più importanti tracciati realmente esistenti. Un gioco arcade in cui dovete arrivare primi al traguardo partendo dall'ultima posizione superando uno dopo l'altro 20 avversari. Non

c'è un campionato completo, ma una volta completato un tracciato ne potete scegliere un altro per cercare di vincere in quello.

Una difficoltà ben calibrata perché avete una sola marcia e gli avversari non sono impossibile da superare. L'unica cosa è che andando alla massima velocità c'è il rischio di uscire di strada e in quel caso la moto quasi si ferma e dovete ripartire rischiando di essere superati da quelle che eravate riusciti a sorpassare.

Grafica tutta uguale sia per voi che per gli avversari e tutte le piste sono identiche e sapete in quale tracciato siete solo perché ne avete l'indicazione in alto a sinistra.



1987, ZEPPELIN
GAMES

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	6
GLOBALE	6,5



SCARFINGER

La moto Infernale.

E' in tema con questo numero, ma è un po' diverso perché siete un agente segreto che ha una moto speciale che è in grado di trasformarsi in tre veicoli diversi: una moto, un mostoscafo e un mini sottomarino.

Lo scopo è quello di infiltrarsi nella base di un terrorista entrando

dall'unico punto debole della sua fortezza: un galleria sommersa che vi porta direttamente alla centrale energetica dell'intera base. Il gioco è diviso in tre fasi diverse in cui avete le tre trasformazioni iniziando dalla moto in cui dovete raggiungere la costa, usare il motoscafo per raggiungere l'entrata del tunnel sull'isola-fortezza e poi il sottomarino per arrivare nel punto dove distruggere la base del nemico.

E' molto difficile già nella prima fase in cui dovete andare alla massima velocità per terminare il percorso entro un certo tempo. Ci sono ostacoli che vanno evitati e andando al massimo ve li trovate davanti quasi all'ultimo momento. Non avete vite e dopo ogni incidente ricominciate tutto da capo, ma il tempo non viene resettato e quindi i percorsi vanno imparati quasi a memoria.

THOMSON MO5



1985, NICE IDEAS

GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	9
GLOBALE	7,5



ENDURO RACER

E' una conversione dal Coin-Op e come tali sono sempre molto difficili soprattutto per computer a 8-Bit casalinghi. Di fatto il Thomson MO5 imita lo ZX Spectrum e l'Amstrad CPC con una grafica monocromatica a tre colori: nero, verde e azzurro e in più è pure trasparente.

E' una corsa enduro, quindi con delle moto fatte apposta per correre su terreni accidentati solitamente non asfaltati pieni di dossi oggetti sulla strada da evitare oppure usare per fare dei salti.

La difficoltà è che le curve non le potete fare tenendo premuto il tasto (o la levetta del joystick) per l'accelerazione, ma dovete usare la levetta i tasti direzionali.

Se scontrate un oggetto in pista venite sbalzati in aria e dovete spostarvi per rientrare in pista altrimenti cadrete e dovete ricominciare il percorso tutto da capo. Curato bene come grafica dettagliata per i corridori, le moto e anche tutto quello che c'è a bordo strada.

La giocabilità non è esaltante.

THOMSON MO5



1988, FIL

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	5
GLOBALE	6

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2



retro-gamers



www.retro-gamers.it



Console Forever



E' una corsa motociclistica come tante altre, ma con delle vistose differenze sia nell'interfaccia sia nella sfida contro l'unico avversario con cui dovrete avere a che fare. E' una conversione dall'Arcade che usava un motore molto simile a quello visto in Super Monaco GP e quindi la conversione ha comportato sulla Console a 8-Bit tanti tagli a livello grafico. Ci sono tre modalità di gioco: in quella Arcade garegiate in una sola pista che ha lo stesso nome

della modalità scelta; in Tournament potete scegliere il numero delle piste in cui gareggiare da 0 a 15; in Grand Prix partecipate alla stagione correndo su tutte le 15 piste a disposizione. La visuale è in terza persona, ma lo schermo viene diviso in due parti sia che giocate contro il Master System sia contro un vostro amico. In tutte le modalità avete la qualifica e poi la corsa e ci sono vari avversari da superare, ma il vostro vero avversario è quello chiamato Wayne che occupa una parte dei due schermi divisi. Gli altri avversari sono facilmente superabili, mentre Wayne è molto forte. Buona la giocabilità e seppure la grafica ridotta all'osso rispetto al Coin-Op è fatta molto bene con buone animazioni delle moto e ogni tracciato ha un fondale che dovrebbe identificarlo.



Gold

1993, SEGA

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

ATARI 2600



Motocross Racer è una corsa di motocross, quindi con scenari che non sono su piste asfaltate, con strade sabbiose, in mezzo all'erba o anche sulle spiagge. In questo gioco avete tre sezioni totalmente diverse anche come visuale perché nella prima è quella tipica in terza persona nel deserto con una fauna ostile che dovete evitare; nella seconda fase siete in montagna con una visuale dall'alto; nell'ultima fase correte sulla spiag-

gia con una visuale laterale a scorrimento orizzontale in cui dovete superare i vari avversari evitando gli ostacoli. Le tre fasi sono diverse anche nel modo di pilotare la moto e richiede pratica farlo. Tenete conto però che ogni volta che fate un incidente si rompe il motore e la velocità diminuisce. Inizialmente andate a 100 km/h e quando arrivate a 0 il motore è distrutto e avete perso. Bisogna anche imparare a dosare la velocità: impiegare più tempo, ma non rompere il motore e sfruttarlo meglio per la fase finale. I tre mini giochi sembrano a parte, ma sono tutti legati, ad esempio, nel deserto vi avvicinate alla montagna della seconda fase e da qui poi scendete verso la spiaggia.



1983, XONOX

GRAFICA	7
SONORO	5
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	6,5



E' una corsa motociclistica avanzata e decisamente più moderna di quelle viste fino adesso e la grafica della Console ha l'accelerazione hardware per offrire una qualità delle immagini superlativa e anche una migliore immedesimazione del giocatore pur usando una visuale in terza persona. Lo schermo è quello di una Console portatile e quindi anche il cruscotto è stato fatto in modo tale da non essere invasivo e togliere spazio per ammirare la grafica e i bellissimi paesaggi.

E' moderno come forse lo era *Cyclemania* su PC e come quello offre una grande varietà di moto tra cui scegliere (avendo una licenza Ducati, le moto sono tante, ma sempre della stessa marca) e poi come modernità avete gli extra che sono



ché si passa dal classico tracciato in un motodromo a villaggi medioevali, montagne, caldi deserti e via dicendo per mettervi in condizione di mostrare le vostre abilità.

Introduzione al gioco con un reale filmato in cui vedrete le prestazioni delle moto targate Ducati sia in pista sia nelle strade cittadine, di campagna e altro dove andrete a correre.

Due sole modalità di gioco: Championship e Quick Challenge.

Qualunque scelta fate potete selezionare il tipo di moto, la difficoltà degli avversari. La scelta del tracciato la fate solo in Quick Challenge, mentre in Championship sono in sequenza.

Una cosa molto piacevole che ho scoperto giocando è che come predefinito avete la frenata assistita che vi aiuta nelle curve perché altrimenti andate contro i muri. Attenzione che non fa tutto lui, dovete comunque controllare la moto e la velocità, ma frena nei momenti più difficili e infatti riuscirete molto facilmente a mettervi in prima posizione. Consiglio vivamente di tenerlo attivo perché

lo rende migliore e non è che diventa più facile perché comunque rischiate di uscire di strada e ogni volta che le ruote toccano il bordo pista e l'erba avrete bruschi rallentamenti con il rischio di essere superati di nuovo.

L'unica cosa che ho trovato noiosa è che tracciati e moto sono bloccati e per sbloccarli dovete vincere delle gare in entrambe le modalità. Nel Quick Challenge avrei preferito avere tutto sbloccato perché è una specie di pratica.



cose che dovete sbloccare durante le gare e che rappresentano una specie di missioni secondarie. Non solo gareggiare per vincere, ma cercare di sbloccare moto e tracciati.

Questi ultimi sono variegati per-

Non ho trovato un difetto perché ogni cosa è realizzata magnificamente in ogni dettaglio. Il cruscotto è in overlay sullo schermo e perfettamente integrato e quindi grafica tutto schermo. Peccato che inizialmente avete solo 1 moto e 1 tracciato "sbloccati".

Gold

2011, DIGITAL TALES

GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GALEALE	10

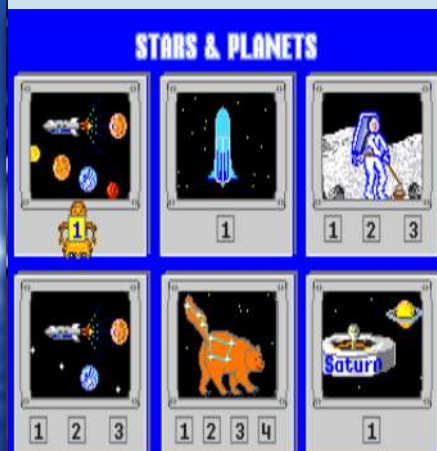
A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a bright blue key with the word "Education" printed on it in a bold, black, sans-serif font. The key is slightly raised and has a 3D appearance. Surrounding it are several white keys, including one with a left-pointing arrow, one with a right-pointing arrow, and one with a question mark. The lighting is soft, creating gentle shadows and highlights on the keys' surfaces.

Education

ASTRONOMIA



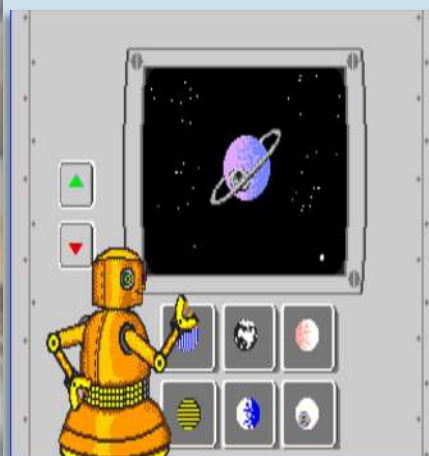
Alla scoperta delle Stelle e di Pianeti grazie a questo educativo che a differenza di altri è forse uno dei temi scientifici più apprezzati non solo dai bambini, ma anche dagli adulti. Ci sono sei mini giochi in cui mostrare non solo la vostra conoscenza delle stelle e dei pianeti, ma anche capacità di vedere e capire cosa il programma vi sta chiedendo.



In uno di questi vi mostra il nostro Sistema Solare e uno shuttle che trasporta una copia di un pianeta che dovete far combaciare.



Un altro esercizio riguarda la capacità di saper guardare e capire cosa il programma vi chiede. Dovete colorare una forma e poi avete pezzi di vario colore e forme e dovete ricostruirla esattamente uguale a quella che avete scelto.



Alcuni esercizi hanno un solo livello di difficoltà, mentre altre ne possono avere più di uno e solitamente quelli matematici tipo raccogliere un certo numero di sassi dalla luna che sono indicati nella vostra capsula spaziale. I livelli di difficoltà sono la grandezza dei numeri (quelli che stanno in una mano oppure in due mani).



Alcuni esercizi non richiedono la conoscenza dell'astronomia di base, mentre alcuni invece si come, ad esempio, un mini gioco in cui nel nostro Sistema Solare sono spariti dei pianeti e dovete usare lo Shuttle per rimetterli a posto e nell'ordine giusto.

Il quindi esercizio è di nuovo quello di creare delle forme e di colorarle, ma cambia la difficoltà e le combinazione di colore.

L'ultimo esercizio è quello di mettere il nome del pianeta a quello giusto e qui bisogna conoscere la posizione di tutti i pianeti per indicarli correttamente.

Come tutti gli educativi potete sbagliare fino a quando non trovate la risposta corretta.

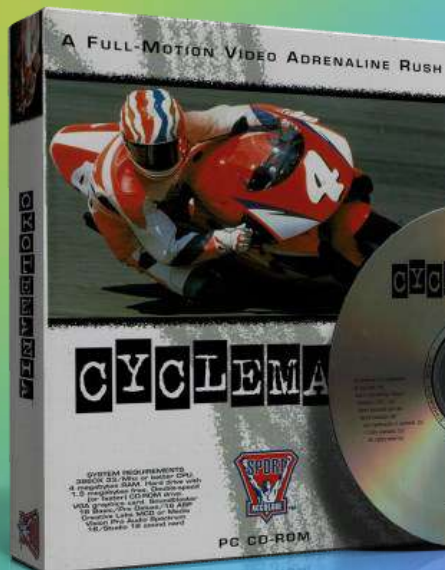
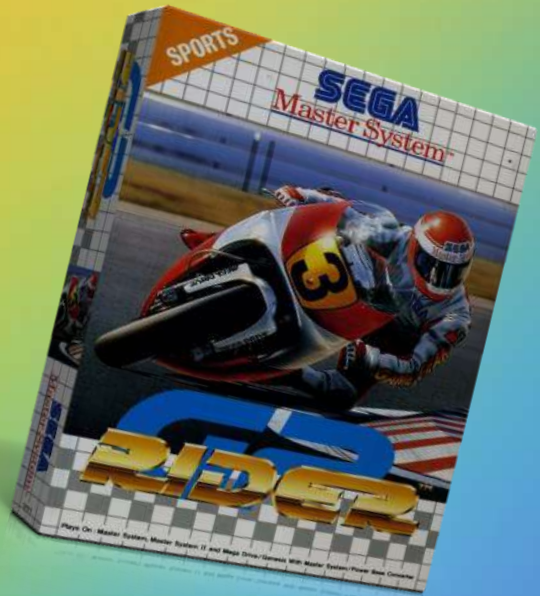
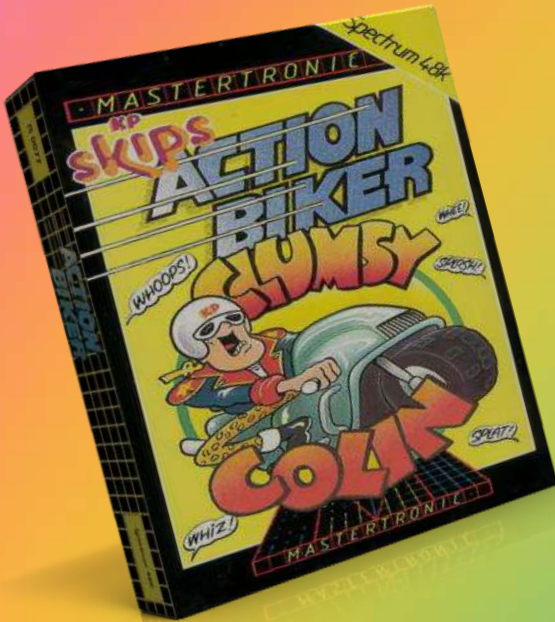
Non un educativo per insegnare la materia, ma dare la possibilità di vedere e capire cosa fare. Diciamo che in sei mini giochi c'è un po' di tutto: matematica, astronomia, apprendimento, osservazione, tutto molto elementare e comprensibile.



1990, ADVANCED IDEAS

GRAFICA	9
SONORO	9
EDUCATIVO	9
INTERAZIONE	9
GLOBALE	9

Box Art: Copertine in 3D



Top 3



EDDIE KID JUMP CHALLENGE



CYCLEMANIA



DUCATI CHALLENGE



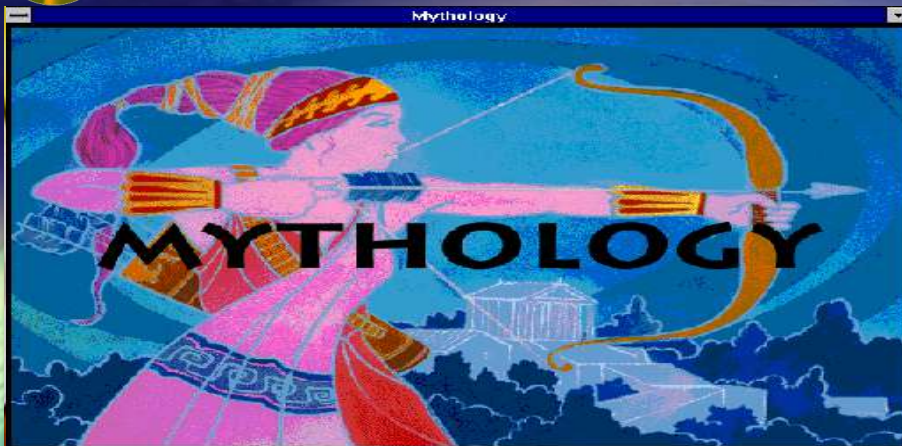
An isometric illustration on a brown background showing a variety of electronic and multimedia devices connected by a network of white and black lines. The devices include a tablet at the top left, a smartphone with a clock face, a cassette tape, a wireless router, a magnifying glass, a camera, a laptop with an hourglass on its screen, a hard drive, a microphone, a power button, a plus button, a minus button, a house icon, a padlock, a USB drive, a wrench and screwdriver, and a 3.5-inch floppy disk. The text 'Multimedia' is written in large, bold, red letters across the top half of the image.

Multimedia

Grafica

Ufficio

Hardware



Ritorna il multimediale su REV'n'GE! con Mythology per Windows 3.x in cui esplorare i miti e le leggende e se è vero che ci sia anche un fondo di verità. Il programma è diviso in quattro grandi categorie per scoprire quali sono i Miti in generale e in particolare quelli Greci e Romani.

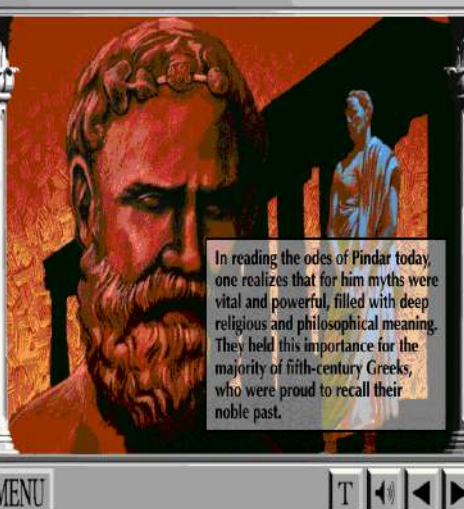
per la qualità dell'audio e dei disegni) come se leggeste un libro o guardaste un documentario sull'argomento.

L'interazione è minima perché potete evidenziare alcune parole del testo, ma più di questo non potete fare.



La prima categoria è dedicata a cosa significa la parola Mito e vi spiega a grandi linee la differenza tra mito, leggenda e folclore con alcuni esempi della storia che possono essere veri e falsi e che nel tempo sono diventati dei miti.

Questo prodotto non è esattamente una enciclopedia interattiva in cui potete leggere o vedere animazioni o filmati, ma è una lettura sull'argomento in dettaglio e molto professionale (anche



Ci sono, tuttavia, dei mini giochi per ogni categoria e sono tutti diversi, ma anche generalmente a che fare con l'argomento perché ci sono dei quiz per vedere se avete capito bene quello che avete letto o ascoltato, potete anche creare una vostra personale divinità con tanto di nome, poteri e anche creare una descrizione.

In generale sono cose divertenti che riguardano i Miti e le Leggende lasciandovi anche la libertà di fare e disfare tutto quello che pensate su questo argomento fino a stravolgere ogni cosa.

Il prodotto però ha come obiettivo quello di far conoscere cosa significa realmente Mito, Leggenda e Folclore e come tale ve lo raccomando.

Un ottimo prodotto multimediale per coloro che amano la mitologia Greca e Romana e vogliono conoscere in dettaglio tutto quello che la riguarda. Non è una enciclopedia interattiva, ma un libro da ascoltare grazie ad un parlato di elevata qualità.



1995, THOMAS S. KLISE

GRAFICA	9
SONORO	9
MULTIMEDIA	10
INTERAZIONE	10
GLOBALE	9,5

COSA SUCCEDEVA NEL 1996?

DATA	EVENTI
1996	La richiesta di schede video di alta qualità per personal computer cresce nel corso degli anni '90 man mano che le società di giochi creano giochi con requisiti audiovisivi più complessi. Fondata da tre ex dipendenti della Silicon Graphics, 3dfx ha progettato chipset da utilizzare nelle schede grafiche. Il successo iniziale arrivò sotto forma di giochi arcade che utilizzavano il sistema Voodoo, inclusi successi come <i>San Francisco Rush</i> e <i>3D Ice Hockey</i> di Wayne Gretzky. 
1996	L'uso di motori di videogiochi per creare cortometraggi risale alla cultura Demoscene degli anni '80 costruita attorno a computer come il Commodore 64. Con il miglioramento della tecnologia visiva, molti aspiranti registi iniziarono a sperimentare l'uso di motori di gioco come Quake per realizzare cortometraggi chiamati Machinima (Cinema della macchina). Mentre molti altri film erano stati creati principalmente per documentare il gameplay, <i>Diary of a Camper</i> raccontava una breve storia con una battuta comica. 
1996	Palm Inc., fondata da Ed Colligan, Donna Dubinsky e Jeff Hawkins, originariamente creò il software per l'assistente dati personali Casio Zoomer. La prima generazione di dispositivi prodotti da Palm, Palm 1000 e 5000, si basano su un microprocessore Motorola che funziona a 16 MHz e utilizza uno speciale linguaggio di input gestuale chiamato "Graffiti", che è rapido e veloce da apprendere. 
1996	Sony aveva prodotto e venduto computer in Giappone, ma VAIO segna il loro ingresso nel mercato globale dei computer. Il primo VAIO, un computer desktop, presentava un'ulteriore interfaccia 3D oltre al sistema operativo Windows 95 per attirare nuovi utenti. 

RECENSIONI #153

Max Torque (1987, Commodore 64)
Pocket Rockets (1988, Commodore 64)
750cc Grand Prix (1989, Amstrad CPC)
Dakar Moto (1987, Amstrad CPC)
100 Km Race (1986, ZX Spectrum)
Action Biker (1985, ZX Spectrum)
Aspar GP Master (1988, ZX Spectrum)
Eddie Kid Jump Challenge (1984, ZX Spectrum)
1000cc Turbo (1990, Amiga)
Combo Racer (1990, Atari ST)
Cyclemania (1994, DOS)
Frogger 500 (2023, Amiga)
Vampire Vengeance (2023, Commodore 64)
The Secret of Monkey Island (2023, Commodore 64)
Schone Die Radler (Commodore PET)
Speed Ace (Atari 8-Bit)
La Moto Infernale: Scarfinger (Thomson MO5)
Enduro Racer (Thomson MO5)
GP Rider (1993, Master System)
Motocross Racer (1983, Atari 2600)
Ducati Challenge (2011, PSP)
Stars and Planets (1990, Apple II GS)
Mythology (1995, Windows 3.x)

LE ALTRE VERSIONI

POCKET ROCKETS

DOS, Amiga (1989, Riggs International)

750CC GRAND PRIX

ZX Spectrum (1991, Codemasters)

DAKAR MOTO

Thomson MO6 (1987, Coktel Vision)

ACTION BIKER

Commodore 64, Atari 8-Bit (1985, Mastertronic)

ASPAR GP MASTER

Atari ST, Commodore 64, MSX, Amstrad CPC, DOS (1988, Dinamic)
Amiga (1989, Dinamic)

EDDIE KID JUMP CHALLENGE

Commodore 64, BBC Micro, Electron (1985, Martech Games)
MSX (1986, Martech Games)

COMBO RACER

Amiga (1990, Gremlin Graphics)

CYCLEMANIA

Windows (2020, Ziggurat Interactive)

FROGGER

Arcade (1981, Konami)

LA MOTO INFERNALE: SCARFINGER

Philips VG 5000 (1984, Philips Export B.V.)

ENDURO RACER

Arcade (1986, SEGA Enterprises)
Atari ST, Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC (1987, Activision)
Thomson TO (1988, France Image Ltd.)

GP RAIDER

Arcade (1990, SEGA Enterprises)

MOTOCROSS RACER

Commodore 64, ColecoVision, Vic-20 (1984, Xonox)

DUCATI CHALLENGE

iPhone, iPad (2011, Digital Tales)
Playstation 3, Android (2012, Digital Tales)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
17-Bit Disk Copier (145)
3D Dinowaur Adventure (112)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
Advanced Military Systems (93)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
Archon (145)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102, 113)
Barbarian (102, 113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Battle Valley (148)
Big Blue Disk (141)
Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125, 142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Final Fight (146, 147)
Flight Simulator (146)
Flight Simulator II (146)
Flight Path 737 (147)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99, 144)
Frontier: First Encounters (146)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104, 133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Ikari Warriors (145)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
Kick Off (145)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96, 114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94, 134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)
Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)

Indice Ripescaggi

Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Platinum Plus CD (145)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Time Table History: Science and Innovation (113)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)

Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overclockare un 486 (149)
Overclockare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:

17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)

CANDIDATI AMIGA

HARDWARE:
Ibrowse 2.5.9
DigROM
pistorm32 lite
Pistorm32lite
Pistorm32lite
Pistorm32lite
Pistorm32lite
Pistorm
Pistorm
Pistorm32Lite
Pistorm32lite
Pistorm32lite
Apollo V4
Denise AMIGA ITX Adapter
warpvision
Warpvision
VisionFive
TerribleFire
IDE68K + GottaGo FastRAM
8MB
A630 V2
A2000 replica A2000EATX-
Jumper Edition V3.0

SOFTWARE:
apollo OS
Apollo OS
OS 3.2.x
OS 3.2.x
OS 3.2.x
Reshoot Proxima 3
Reshoot Proxima 3
Reshoot Proxima 3
Reshoot Proxima 3
ApolloInvaders
Imp3
ChatGPT

ALTRI CANDIDATI

ATARI ST
HARDWARE:
Gotek
Ultra Satan
Twister

SOFTWARE:
EmuTOS 1.2.1

COMMODORE 64
HARDWARE:
ultimate II+
ultimate II+
VIICII+dizer+RGB2HDMI
LumaCode
Kung fu Flash

SOFTWARE:
A pig quest
A Pig Quest
A Pig Quest
A Pig Quest
Zeta Wing 2

BEST 2023	HARDWARE	SOFTWARE	SISTEMA OPERATIVO
AMIGA	Pistorm32 Lite	Reshoot Proxi- ma III	Amiga OS 3.2.x
COMMODORE 64	Ultimate II+	A Pig Quest	

**ASK AT YOUR
LOCAL COMPUTER SHOP
FOR THESE
EXCITING NEW**

×BLOCKBUSTERS×

